RB1

Old Dragon
Role Playing Game

Aventura para personagens de 4º nível

O mistério de Savih

Rafael Beltrame

O mistério de Savih

RB 1 - Para personagens de nível 3

Introdução

O que esperar desta Aventura?

"O vilarejo de Savih sempre foi pacato e sereno... Pelo menos até agora. Boatos de uma maldição desenterrada na capela local fazem com que os moradores percam sua fé a cada dia que passa, transformando o pequeno vilarejo num local amargo e desolado. Será tudo verdade? Estaria a capela e o vilarejo condenados pela falta de fé dos habitantes?"

Se você pretende jogar este módulo como Jogador, e não como Mestre...

PARE DE LER AGORA!

As informações aqui contidas são apenas para o Mestre, para auxiliá-lo a conduzir a aventura de forma que todos possam se divertir. Ler os detalhes da aventura irá tirar parte da graça e da experiência que ela proporciona.

Mestre, leia bem aventura antes para se familiarizar com ela e para que possa conduzi-la de maneira fluída e tranquila, evitando perder tempo buscando informações que você não tenha preparado. Sua palavra é a palavra final, desde que vinda do bom-senso.

Lembre-se que como em qualquer aventura de RPG, os jogadores podem (e devem!) tomar atitudes inesperadas, mas cabe a você lidar da melhor maneira com isso. Improvise, crie regras na hora caso seja necessário: é melhor resolver uma questão "por trás do escudo" do que perder tempo discutindo e procurando em livros. Seja justo com os jogadores, sem dar-lhes "colher de chá" ou sendo "carrasco": afinal, eles são aventureiros, e têm de estarem prontos para o perigo.

Acima de tudo, divirtam-se!

Old Dragon Role Playing Game
Aventuras

Idealização e Criação
RAFAEL BELTRAME

Editoração e Diagramação
ANTONIO SÁ NETO

Ilustrações e Arte
DOUG POPPE

Cartografia e Esquemas
Ravells (cartographersguild.com)

outubro / 2010

Distribuído sob a licença
Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br

INDICE

Introdução
3 O Mistério de Savih

Capítulo 1
4 A História

Capítulo 2
6 O Vilarejo de Savih

Capítulo 3
10 A Aventura

Apêndice I
14 Novos Monstros

Capítulo 1

A História

Algumas semanas atrás o acólito Niuber estava limpando uma das estátuas de bronze da deusa Krisia quando deixou-a cair de seu pedestal, fazendo com o a estátua batesse contra a parede. Apesar de não ter sido forte o suficiente para deixar alguma marca na estátua que não fosse capaz de esconder, a queda fez com que uma pequena rachadura se formasse na parede dos fundos da capela. Ao avaliar o estrago acidental que causara, Niuber acabou abrindo um pouco a rachadura, formando um buraco do tamanho de uma maçã.

Preocupado em reparar seu erro, o acólito pensou em colocar uma cortina ou coisa do gênero na frente, mas algo lhe chamara a atenção. Algo pequeno e levemente brilhante, atrás da parede.

Curioso, Niuber tentou iluminar o buraco com um lampião, mas não conseguia distinguir o que era este objeto. Decidiu então que investigaria mais tarde, pois logo chegariam os outros dois acólitos e o clérigo sênior (que faziam serviços fora da vila no sétimo dia da semana). Assim, o noviço cobriu o buraco com uma cortina e aguardou uma semana até que os clérigos saíssem novamente, como era de costume, para que assim pudesse matar sua curiosidade referente ao misterioso objeto escondido.

Abrindo mais ainda o buraco, o curioso clérigo esgueirou-se como uma minhoca através da apertada passagem que criara em direção à fraca luz que lhe atraía.

No fim do túnel, achou um pequeno saquinho aveludado com uma pedra dentro que brilhava tão forte como um archote, apesar de seu tamanho. Desconhecendo que se tratava de uma pedra comum com o encantamento “Luz Contínua”, o acólito ficou fascinado com seu tesouro e começou a olhar em volta a procura de mais, até que percebeu que o final do túnel havia sido coberta apenas com algumas pedras soltas. Com um pouco de esforço, o jovem conseguira remover as pedras empurrando-as para frente.

Após removê-las, deparou-se com uma sala muito maior, porém ocupada por dois gigantescos hakens que estavam averiguando se haviam conseguido exterminar o lizedian que fazia buracos em sua caverna [o saquinho com a pedra luminosa havia ficado preso em suas cerdas, e acabou sendo arrastado para sua toca]. Apavorado com as criaturas, o acólito tentou fugir de volta pelo buraco, mas os monstros o pegaram antes, matando-o ali mesmo.

No fim do dia os clérigos voltaram de seus serviços e perceberam não apenas a falta de Niuber, mas o buraco no fundo da capela.

Avar pediu aos seus acólitos que investigassem o que havia lá dentro, e após alguns minutos de investigação, gritos desesperados ecoaram pelo túnel e Avar percebeu que os clérigos rastejavam rapidamente de volta a capela. Um deles gritava pela sua vida, enquanto o outro foi calado pelo o que quer que estivesse perseguindo-os.

O clérigo sênior e Bertan, o acólito que conseguira escapar, empurraram com todas as suas forças uma das pesadas estátuas de bronze, evitando que os monstros entrassem na capela [na verdade, os hakens eram grandes demais para seguir pelo túnel, e por isso permaneceram na sala em que estavam].

O pobre Bertan não tinha palavras para descrever o que vira. Sua sanidade parecia tê-lo abandonado, e tudo que repetia era "Aqueles ganchos... por Krisia, os ganchos!"

Mais tarde, Avar foi até Morgin, o ferreiro, e juntos colocaram uma grossa placa de ferro entre o buraco e a estátua, tentando bloquear ao máximo a passagem.

A notícia de algo nefasto logo se espalhara pelo vilarejo, e boatos de que a capela era amaldiçoada começaram a surgir. Apesar dos esforços, nem Avar nem Morgin conseguiram desfazer o boato, e hoje, três semanas após o incidente, a capela esta abandonada.

Capítulo 2

O Vilarejo de Savih

O modesto vilarejo de Savih poderia passar despercebido no mapa, já que não se encontra em nenhuma rota comercial importante e tão pouco fica próximo de algum lugar glorioso ou notável.

Com pouquíssimos habitantes, as maiores fontes de renda de Savih são o artesanato de barro e o escasso número de aventureiros que passam pelo vilarejo, sempre tratados cordialmente pela população.

O vilarejo é pequeno, composto em sua maioria por artesãos e alguns poucos camponeses. Cabe ao Mestre "preencher" as casas de acordo com a necessidade de sua campanha, mas abaixo seguem alguns pontos de interesse (ver mapa ao lado):

Lugares de Interesse

1. Morgin, o ferreiro

Morgin é um homem de pele morena e cabeça raspada, de estatura baixa e "quadrada" devido ao seu porte físico musculoso. Seus produtos são de boa qualidade, e ele vende itens comuns como panelas e ferraduras, mas não vende armas ou armaduras. O rio ao lado de seu estabelecimento auxilia na produção de seus produtos, através de um moinho.

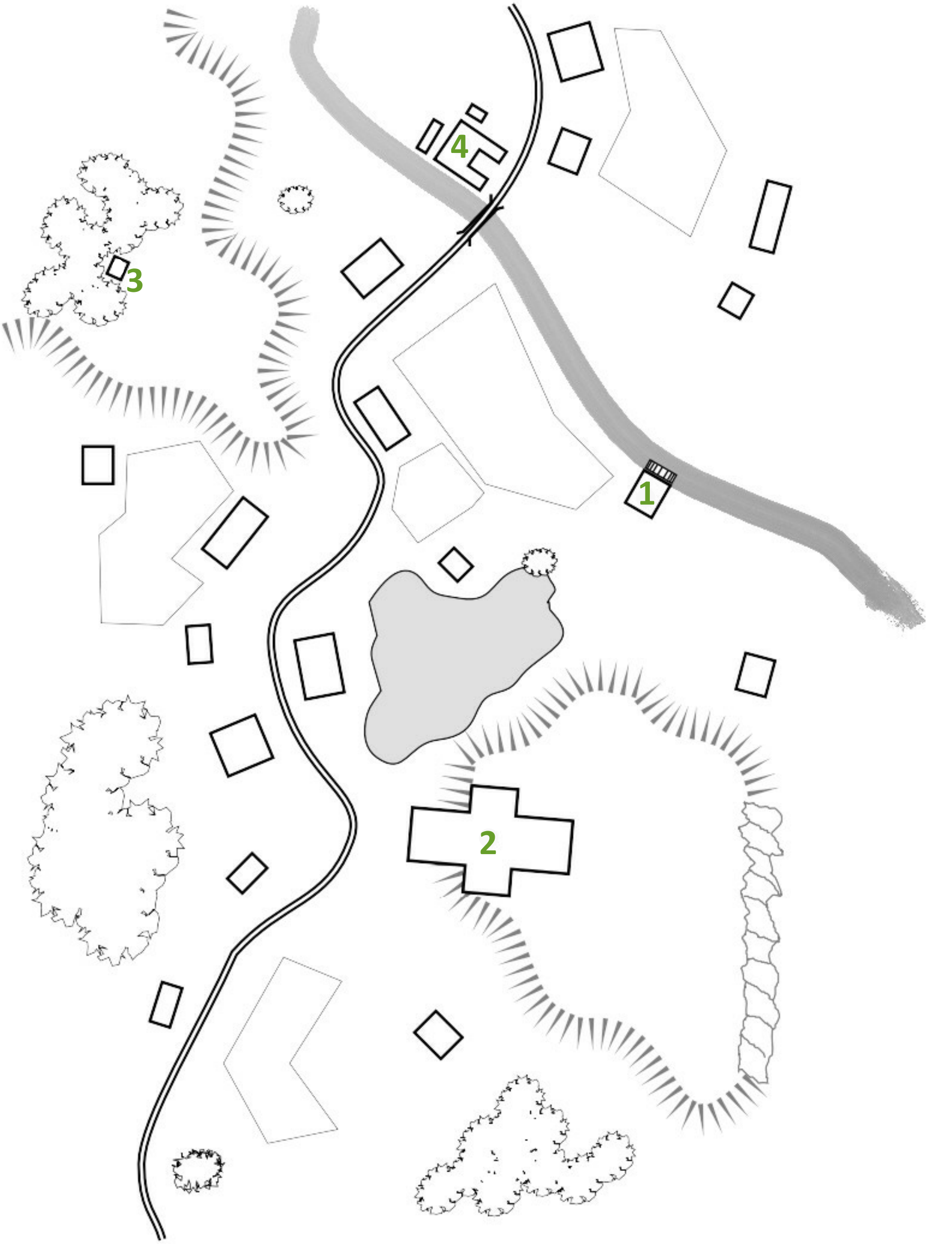
De poucas palavras mas gentil, o ferreiro de traços fortes veio de terras distantes e fala com um leve sotaque. Procura evitar qualquer tipo de problema ou encrenca, limitando-se a ajudar apenas no que diz respeito à sua área de trabalho.

Diante do problema de Avar, Morgin ajudou-o sem pestanejar, pois além de admirar o trabalho altruísta do clérigo, lembra que fora a primeira pessoa que lhe ajudou a se estabelecer no vilarejo quando era um recém chegado. Tudo que sabe sobre o caso da capela é que Avar chegou desesperado pedindo por socorro, e que precisava de "algo forte para bloquear um túnel".

2. Capela de Krisia, deusa do destino e oportunidades

Esta capela construída numa colina sempre foi muito freqüentada pelos habitantes do vilarejo. De teto alto e janelas simples, a decoração da capela de pedra trabalhada não é muito elaborada, contando com apenas dois murais nas paredes laterais e duas grandes estatuas nos fundos.

A falta de espaço era compensada por diversas sessões de oração coletiva, realizadas no decorrer do dia durante 6 dias na semana. Além do salão principal, com capacidade para um total de 20 pessoas sentadas distribuídas em quatro longos bancos, nos fundos existe um pequeno quarto onde ficava Avar, o clérigo sênior, e os outros três discípulos.


4
3
1
2

3. Casa de Avar, clérigo sênior

A minúscula casa que fica no meio do bosque foi uma doação à Avar, o responsável pela capela da deusa Krisia, logo após o incidente. Aparentando um pouco mais de 70 anos, é calvo e de olhos firmes, demonstrando muita sabedoria na maneira que lida com as pessoas. Sua postura e modo de interagir com os outros demonstram que Avar é um homem educado e possivelmente de origem nobre. Hoje limita-se a cuidar da loucura do único discípulo que lhe restou, Bertan, e seu corpo agora fraco e cansado mostra sinais que não conseguirá fazê-lo por muito mais tempo.

Avar, Clérigo Sênior (Nível 3)
FOR 9, **DES** 10, **CON** 9, **INT** 12, **SAB** 14, **CAR** 15
MAGIAS: 3 de Círculo 1 e 2 de círculo 2
PV10 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

4. Estalagem do Caneco de Barro

Esta simples e aconchegante taverna conta com poucos quartos, mas sua hospitalidade e comida são muito convidativas. O dono da taverna, um gorducho halfling de meia idade conhecido como "Boggos", é sempre muito gentil e prestativo com seus clientes, mesmo nestes tempos difíceis em que Savih se encontra.

Supersticioso como só ele, sempre permitiu que qualquer clérigo fizesse uma refeição gratuita em sua taverna, acreditando que ajudar os servos dos deuses possa refletir positivamente em seus negócios. Os valores dos quartos e das refeições são medianos, e apesar da comida saborosa, não há muita variedade de pratos e bebidas. Contudo, Boggos é conhecido por fazer uma cerveja bem saborosa e levemente adocicada, que custa 5 peças de cobre o caneco. É auxiliado nas tarefas por sua esposa Birgi e seus filhos gêmeos, Raffo e Lila.

A História de Avar:

Quando questionado sobre os acontecimentos, ou quando surgir a oportunidade de pedir ajuda, Avar contará a seguinte história:

"Alguns dias atrás, ao regressar à capela após prestarmos um serviço requisitado pelo vilarejo vizinho, percebemos que o acólito responsável, Niuber, havia desaparecido. Além disso, havia um buraco na parede central, entre as estatuas de Krisia. Pedi aos meus auxiliares, Bertan e Collin, que investigassem o que era aquele túnel em nossa parede."

O clérigo sênior faz uma pausa, e seus olhos se perdem em lembranças. Após alguns segundos de silêncio, ele retoma de onde havia parado:

"Sei que a capela foi construída no pé da colina, mas sempre pensamos que a colina fosse sólida! Devíamos ter desconfiado de algo perigoso ao encontrar um túnel..."

Pondo as mãos no rosto, Avar esfrega os olhos numa mistura de tristeza e cansaço, e diz:

"Foi horrível! Algum tempo depois de entrarem, só pude ouvir gritos desvairados dos meus auxiliares, como se tivessem encontrado alguma forma de pesadelo materializado!"

"Apenas Bertan conseguiu escapar, às custas de sua sanidade. Ele ficava repetindo 'aqueles ganchos...por Krisia, os ganchos!', mas não pude fazê-lo explicar o que isso significava. Por fim, empurramos com todas nossas forças as duas estatuas da Deusa e fomos ate Morgin pedir ajuda. Meu velho amigo trouxe uma placa de ferro e assim lacramos a passagem para aquele grande mal! Assim, eu espero..."

Avar acaba pedindo ajuda aos aventureiros, sem muito além de sua gratidão e a gratidão de Krisia para oferecer.

Sugestões de ganchos para a aventura

- A capela de Krisia pode ser substituída por uma capela de um deus diferente, caso haja algum clérigo de outra ordem no grupo. Neste caso, o clérigo deve investigar e ajudar seus irmãos clérigos a solucionar o problema.

- Os aventureiros ouvem na taverna uma conversa sobre a capela amaldiçoada, e como ela fora fechada devido ao fato de ter sido construída em cima da tumba de um lorde muito rico e poderoso (este boato é mentira).

- Ao chegarem à vila, os aventureiros são abordados por um homem visivelmente insano (Bertan) no meio da rua. Ele agarra um dos aventureiros pelos braços e começa a sacudi-lo, falando algo sobre "os ganchos vão perfurar sua carne!". Um homem mais velho (Avar) corre em direção ao louco tentando detê-lo, mas o homem esta tendo uma crise tão forte que acaba jogando Avar ao chão. O clérigo sênior pede ajuda ao grupo, e após levarem Bertan para sua casa, Avar conta a história para o grupo (ver "A História de Avar") e pede seu auxílio. Como é um homem de pouquíssimos recursos, não tem nada a não ser um pouco de comida para oferecer.

No alto da colina, a casa de Avar

Capítulo 3

A Aventura

Independente da forma como os aventureiros decidam investigar a capela, será necessário um pé-de-cabra para retirar a placa de ferro, ou algum tipo de marreta para demolir a parede em volta (um martelo de batalha pode ser usado, e como aquela parede esta bem desgastada, dois testes de Força com penalidade de -1 podem ser aplicados).

Um pé de cabra pode ser adquirido com Morgin, o ferreiro, por 2 peças de ouro, ou caso Avar esteja junto com o grupo, o ferreiro acaba dando a ferramenta para que auxiliem seu amigo.

Se atenderem ao pedido de ajuda de Avar, o grupo receberá do mesmo uma lanterna com combustível para 2 horas. Caso demonstrem altruísmo em suas ações, e requisitarem, Avar pode auxiliá-los com algum magia como "Benção" ou qualquer outra dentro de seu alcance (respeitando a duração das magias).

Mapa da caverna

(Lembre-se que os monstros aqui presente não tem necessidade de luz, logo, os aventureiros devem providenciar alguma fonte de luz)

A-Túnel e entrada para a caverna.

A passagem entre o túnel e a caverna foi coberta com pedras pelos hakens na esperança de impedir que o lizedian volte a fazer buracos no seu lar. Após a invasão dos humanos, decidiram colocar mais pedras, tornando a entrada mais difícil. Por causa da largura do túnel, o grupo só pode se aproximar com uma formação em "fila indiana", rastejando um atrás do outro. Um teste de força deve ser feito, com uma penalidade de 2. Caso seja bem sucedido, existe 30% de chance de que alguma pedra que bloqueava o túnel caia em seus pés/mãos, causando 1d3 pontos de dano devido ao esmagamento. Uma barra de ferro ou pé de cabra pode ser utilizado para auxiliar na remoção das pedras, evitando a penalidade e o risco de desabamento.

B - Sala manchada de sangue.

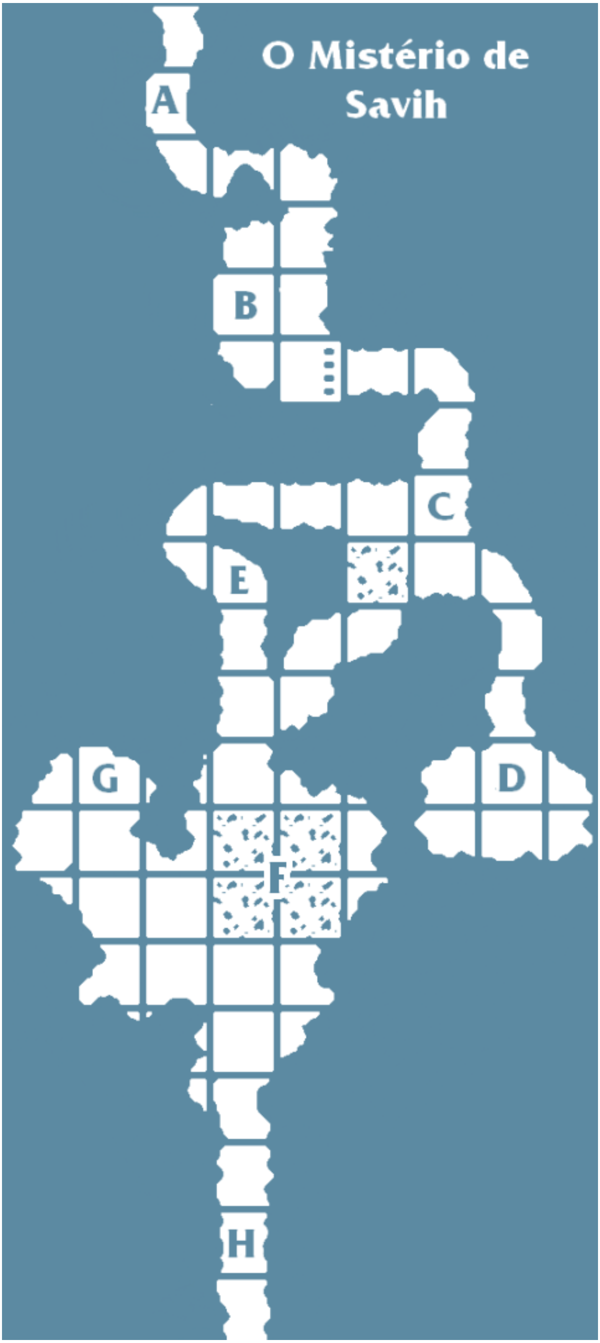
A sala é alta e cheia de pequenas pedras no chão, variando do cascalho à pedras do tamanho de uma melancia. O chão apresenta várias manchas de sangue dos clérigos. Na passagem sudeste existe uma armadilha primitiva feita para pegar o lizedian, caso ele voltasse para o interior do lar dos hakens: 4 varas sustentam uma pedra de uns 10 kg contra o teto, a 3,5m de altura.

De fácil desarmamento (não é necessário teste), a pedra serve mais para causar barulho e alertar os hakens de qualquer coisa que saia da sala "A". O detalhe é que a pedra esta tão rente ao teto que parece estar fixa, e apenas um teste de Sabedoria pode identificar a pedra como algo solto do teto. Balançar ou retirar uma das varas causará a queda da pedra.

C - Plantação na trifurcação

Esta trifurcação tem uma plantação de cogumelos, um dos alimentos dos hakens presentes. Aqui, apenas tipos simples de cogumelos são encontrados, normalmente usados em pratos comuns como sopas e molhos.

Caso o grupo tenha feito barulho com a armadilha em "B",



dois hakens escalam o teto das respectivas entradas para "E" e "D", atacando os heróis nesta sala pelos flancos [faça um teste de Surpresa com os devidos modificadores]. Eles farão sinais para os demais através de gritos de reforços.

HAKENS (Grande e Neutro/ Subterrâneo)
CA 17, **JP** 15, **DV** 5, **MV** 6 E3, **M** 10, **P** 420
ATQ: 2 garras +2 (1d8 +1)
1 chifre +2 (2d6 +1)
H1 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

H2 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

D - Lar de uma família de hakens.

Aqui moram dois adultos (um macho e uma fêmea) com dois ovos. Se o macho for atacar em "C" devido ao alarme, a fêmea ira pegar os ovos e fugir para "F". Caso contrário, o macho lutará e a fêmea tentará fugir com os ovos, ou se não for possível fugir, irá lutar junto com o macho. Entre seus pertences, no fundo da sala e entre alguns ossos e restos de comida, está uma adaga de prata com um símbolo élfico, suja de barro dando uma aparência de enferrujada, mas em perfeitas condições. Caso haja algum elfo ou mago no grupo, reconhecem como um símbolo usado por alguns magos da nobreza.

HAKENS (Grande e Neutro/ Subterrâneo)
CA 17, **JP** 15, **DV** 5, **MV** 6 E3, **M** 10, **P** 420
ATQ: 2 garras +2 (1d8 +1)
1 chifre +2 (2d6 +1)
H3 □□□□□ □□□□□ □□□□□

E - Haken patrulhando.

Um haken esta patrulhando para ver se encontra mais algum lizedian. Irá atacar o grupo caso ouça algum barulho suspeito vindo das outras salas. Caso contrário, está distraído procurando por eventuais lizedians.

HAKENS (Grande e Neutro/ Subterrâneo)
CA 17, **JP** 15, **DV** 5, **MV** 6 E3, **M** 10, **P** 420
ATQ: 2 garras +2 (1d8 +1)
1 chifre +2 (2d6 +1)
H4 □□□□□ □□□□□ □□□□□

F - Fazenda de fungos.

Esta ampla sala serve de "fazenda" de fungos para os hakens. Vários tipos e tamanhos de fungos encontram-se ali, inclusive uma espécie bem rara de cogumelo. Apenas um estudioso do assunto ou alguém fortemente ligado à natureza poderia reconhecer, passando em um teste de Sabedoria para perceber o cogumelo e um de Inteligência para reconhecê-lo. A quantidade deste raro cogumelo carmesim é pouca, mas vale 100 PO se retirado com cuidado. Ele dura até 3 dias depois de retirado. Outro cogumelo presente é um de cor violeta claro, e este é venenoso ao toque da pele. Uma Jogada de Proteção contra Veneno deve ser feita, e no caso de falha, o personagem ficará com enjôos por 24 horas, sofrendo uma penalidade de -1 em todos os testes, incluindo ataques e danos. Existe uma pequena quantidade destes cogumelos venenosos também, e se os aventureiros estiverem mexendo na "fazenda" sem cuidados ou precauções, há uma chance de 25% de encontrarem um

destes. Quando retirado, ele irá durar apenas um dia antes de estragar e se tornar inútil.

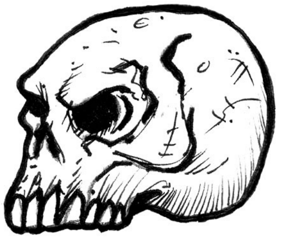
G - Lar de outra família de hakens.

Lar da segunda família de hakens que mora no interior desta colina. Estão presentes duas fêmeas adultas e quatro crianças. As crianças não atacam por serem muito pequenas, mas as fêmeas irão atacar ao primeiro sinal de invasores. Em um dos cantos do lar, estão os itens dos dois clérigos mortos (dois símbolos sagrados de Krisia, duas lanternas quebradas e um martelo de combate). Caso os símbolos sejam devolvidos para Avar, os aventureiros recebem um bônus de 100 xp cada pela boa ação.

Existem 3 buracos na parede feitos pelo lizedian, mas foram tapados pelos ocupantes da caverna com pedras médias e pontiagudas. Um quarto buraco pode ser percebido caso os aventureiros retirem as pedras de um dos buracos (à escolha do Mestre), revelando o lizedian que está se alimento das pedras da caverna.

HAKENS (Grande e Neutro/ Subterrâneo)
CA 17, **JP** 15, **DV** 5, **MV** 6 E3, **M** 10, **P** 420
ATQ: 2 garras +2 (1d8 +1)
1 chifre +2 (2d6 +1)
H5 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

H6 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□



H - Saída

A saída esta coberta por pedras e vegetação, de forma a camuflá-la. Um teste de Força é suficiente para retirar as pedras e o mato. Percebe-se que a abertura na colina está localizada a mais ou menos 30 metros de altura, e que para alcançá-la do nível do chão (ou descer) é necessário escalar com cuidado.

O Fim

Resolver o mistério em Savih irá fazer com que os moradores voltem a freqüentar a igreja. Avar ficará muito grato e sempre ajudará da melhor maneira possível o grupo caso eles voltem ao vilarejo, oferecendo comida, abrigo e seus serviços de cura.

Caso os aventureiros tenham ajudado Avar de bom grado, sem lhe cobrar nada, Krisia irá abençoá-los com algum tipo de "oportunidade" para cada personagem, a critério do Mestre. Uma re-rolagem em algum teste, um bônus ou algo semelhante podem ser concedidos uma única vez, para a próxima aventura do grupo.

Apêndice I

Novos Monstros

Lizedian

(Pequeno e Neutro/ Qualquer com rochas)
Encontros: 1-2
Prêmios: nenhum / 175 XP
Movimento: insignificante
FOR 1 | DES 0 | CON 10 | INT 0 | SAB 1 | CAR 1
JP: 15
DV: 3+1
CA: 15
ATQ: Nenhum

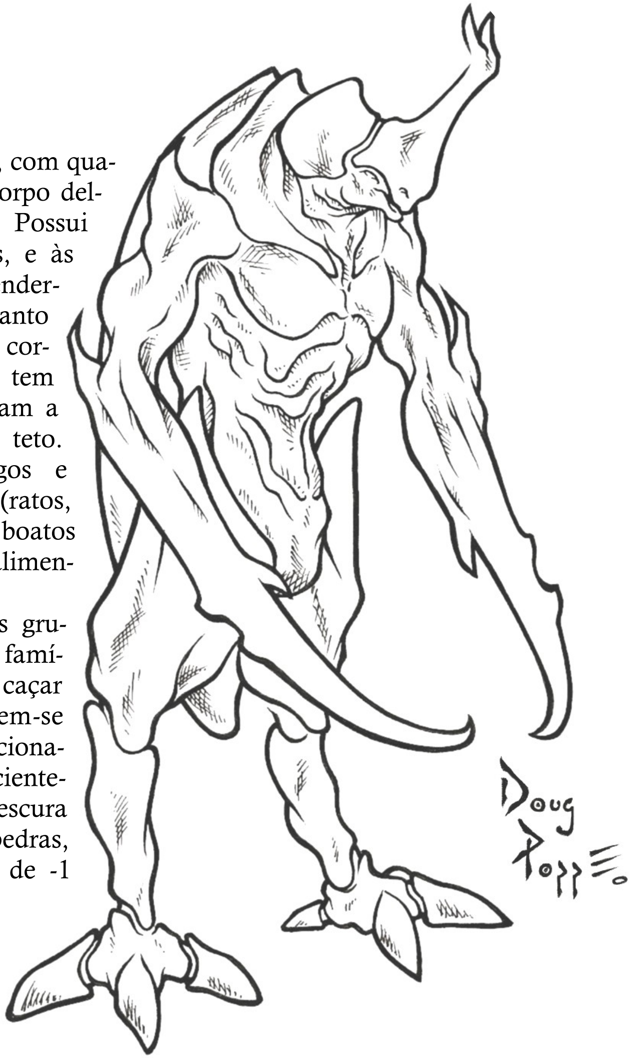
O lizedian, também conhecido como "cupim da pedra", é um ser raro e pacífico que se alimento de rochas. Seu formato é arredondado, com aproximadamente 30 cm de diâmetro por 50 cm de cumprimento, e seu corpo é naturalmente endurecido, de cor esbranquiçada e com cerdas duras nas costas. Possui uma secreção em sua minúscula boca que o ajuda a dissolver as pedras e rochas enquanto alimenta-se, enquanto as cerdas em suas costas auxiliam a remover as pedras semi-derretidas. Acredita-se que esta secreção pode ser usada como ingrediente para algum tipo de solvente.

Haken

(Grande e Neutro/ Subterrâneo)
Encontros: 1d4, covil 2d6+2
Prêmios: E (especial) / 420 XP
Movimento: 6m/ 3m (escalar)
FOR 16 | DES 10 | CON 15 | INT 6 | SAB 10 | CA 9
JP 15
DV: 5
CA: 17
Ataques: 2 Garras +2 (1d8+1)
1 Chifre +2 (2d6+1)

O Haken é uma criatura alta, com quase 3 metros, braços fortes, corpo delgado e um poderoso chifre. Possui ganchos no lugar das mãos, e às vezes os usa para escalar prender-se no teto das cavernas enquanto embosca alguma presa. Seu corpo é delgado e corcunda, e tem garras nos pés que o auxiliam a fixar-se quando espreita no teto. Come principalmente fungos e animais de pequeno porte (ratos, morcegos, etc.), mas alguns boatos dizem que certos hakens se alimentam de mamíferos maiores.
Hakens vivem em pequenos grupos, geralmente duas ou três famílias. Os machos saem para caçar alimento, sem distanciarem-se muito do lar. Quando posicionados no teto aguardam pacientemente pelo alvo, e sua cor escura ajuda a camuflá-lo entre as pedras, conferindo um modificador de -1 no teste de surpresa.

Devido ao formato de suas mãos, é muito difícil para eles pegarem moedas ou objetos pequenos, e por isso em seu covil só guardam objetos maiores como colares, pulseiras e outras jóias.



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

creative commons

Role Playing Game
www.OldDragon®.com.br

Regras para jogos clássicos de fantasia